



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Impacto de las Nuevas Tecnologías en Educación Primaria.

Autor/es

PAULA JIMÉNEZ OVEJAS

Director/es

REBECA ARITIO SOLANA

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2017-18



Impacto de las Nuevas Tecnologías en Educación Primaria., de PAULA
JIMÉNEZ OVEJAS

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.
Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los
titulares del copyright.

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

Impacto de las Nuevas Tecnologías en Educación Primaria. The impact of ICT in Primary Education.

Autor

Paula Jiménez Ovejas

Tutor/es55

Rebeca Aritio Solana

Grado

Grado en Educación Primaria [206G]

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2017/18



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo de fin de grado realizado en la Universidad de La Rioja es un esfuerzo en el cual de forma directa o indirecta han participado una gran diversidad de personas corrigiendo, opinando, tendiéndome la mano, dándome paciencia, escuchándome y acompañándome tanto en los buenos como en los malos momentos. La realización del mismo me ha permitido aprovechar la experiencia de muchas personas que quiero agradecer en este apartado.

En primer lugar, quiero agradecer a mi padre y a mi madre porque gracias a ellos hoy soy quien soy, gracias por darme esta formación durante todos estos años y por apoyarme hasta el último momento en esta etapa que hoy culmina.

A mi hermano mayor por haber sido siempre mi mejor ejemplo a seguir, por haberme brindado siempre su apoyo en las adversidades y aconsejarme en los momentos que he necesitado.

Reconocer el esfuerzo de mi tutora del trabajo de fin de grado Rebeca Aritio Solana, por haber puesto una gran ilusión en orientarme, por acompañarme y por su energía y apoyo durante la elaboración del documento.

Y por último a todos mis compañeros y amigos que me han acompañado en esta etapa durante estos cuatro años haciéndome la vida más sencilla y compartiendo los diferentes puntos de vista en esta vocación que nos une, la docencia.

RESUMEN

Hoy en día nos encontramos ante una sociedad de información en la que las nuevas tecnologías se encuentran presentes en todos sus contextos, incluido el de la Educación. A lo largo de este trabajo se pretende encontrar la relación existente entre las TIC y la Educación. La finalidad del mismo es analizar a través de una revisión bibliográfica las ventajas y las desventajas del uso de las nuevas tecnologías en Educación Primaria. Más concretamente el análisis se centra en la utilidad que las TIC tienen tanto para los profesores como para el estudiantado y, por otro lado, en los riesgos que estas conllevan. Para concluir, se diseña una propuesta de intervención para resolver lo citado anteriormente.

Palabras clave: Nuevas Tecnologías, ventajas, desventajas, Educación.

ABSTRACT

These days, we live in an information society in which new technologies are present in all its contexts, including Education. The present study is intended to find the relation between the ITC and Education. The main objective of the study is to analyse through a literature review the advantages and disadvantages of the use of new technologies in Primary Education. More specially, the analysis focuses on the benefits that using the ITCs has both for teachers and students and, on the other hand, on the risks that they may imply. To conclude, an educational proposal has been designed to solve the aforementioned issue.

Keywords: New Technologies, advantages, disadvantages, Education.

ÍNDICE.

1. Introducción	4
2. Objetivos	5
3. Justificación	6
3.1 Conceptualización de las TIC	6
3.2 Uso de las TIC en la Educación	7
3.3 Presencia de las nuevas tecnologías en el currículo de Primaria según normativa	8
4. Desarrollo: Impacto de las nuevas tecnologías en Educación Primaria	10
4.1 Ventajas del uso responsable de las TIC en Educación Primaria	10
4.1.1 Utilidad para el alumnado..	10
4.1.2 Formación del profesorado.....	12
4.2 Principales riesgos de las TIC	13
4.2.1 Adicción a Internet y a las Redes Sociales.....	13
4.2.2 Ciberacoso.	14
4.2.3 Grooming.	15
4.3 Prevención y estrategias de advertencia	16
4.3.1 Información sobre el uso y el control de Redes.	17
4.3.2 Educación en valores.....	18
5. Diseño propuesta de intervención	18
5.1 Presentación	18
5.2 Objetivos	19
5.3 Temporalización	20
5.4 Método.....	20
5.4.1 Población.	21
5.4.2 Procedimiento.	21
5.4.3 Materiales.....	22
5.5 Diseño de las actividades	22
5.6 Evaluación y seguimiento	30
6. Conclusiones	31
7. Referencias bibliográficas	33
8. Anexos	35

1. Introducción

La aparición de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) desde inicios del siglo XXI ha hecho que el mundo en el que nos encontramos haya sufrido grandes transformaciones. Actualmente se vive en una sociedad designada como “la sociedad de la información”, las TIC se encuentran en todas partes y, como resultado, este impacto ha afectado también al ámbito de la Educación.

La humanidad se encuentra ante una realidad nunca vista, por primera vez en la historia una generación nueva conoce mejor el ambiente que sus mayores. Para solventar esta situación debemos formar tanto a las familias como a los profesores con el fin de educar a los menores en el uso de las TIC con seguridad, sensatez y cautela.

Como bien nos dice Repetto (2013) desde la aparición de las primeras pantallas, ha sido de gran preocupación el impacto que puede provocar el uso de las mismas en los menores de edad, este fenómeno ha ido incrementado actualmente por el uso generado de las nuevas tecnologías.

Cada vez es mayor el tiempo que los jóvenes pasan conectados a Internet, bien sea a través del móvil, ordenador, *Tablet* o a las videoconsolas. Estas conductas han evocado una gran preocupación social acerca de la repercusión que el uso de estas tecnologías puede tener en el desarrollo personal de una persona joven. El mayor riesgo de estas tecnologías es la posibilidad de crear un comportamiento adictivo en esta parte de la población ya que es más sencillo que se desarrolle en una persona joven que en un adulto ya que la corteza prefrontal de los jóvenes es aún inmadura.

Otros de los riesgos asociados al uso excesivo de las TIC es la aparición de los abusos en la red con son el ciberacoso y el *grooming*. Debemos informar tanto familias como profesores a los hijos y alumnos de que deben saber identificarlos y saber cuándo deben denunciar, tanto si son víctimas como si son observadores del delito que está aconteciendo ya que, este tipo de prácticas también son consideradas delitos. Es de suma consideración que no establezcan ningún tipo de lazo social con personas desconocidas a través de Internet.

En consecuencia, la escuela no puede quedarse al margen de este fenómeno viral ya que cada vez crece de forma más rápida y se encuentra modificando las formas tradicionales de construir, transmitir y enseñar el conocimiento. Debido a esto las TIC se han incluido en el currículo educativo vigente.

Es de gran importancia la instauración de estrategias y actividades que puedan garantizar un uso seguro de la Red por parte de familiares y de los tutores, pero, para llevar a cabo esta función ambos tienen que colaborar de una forma directa. Este medio de comunicación puede servir para promocionar la salud y la Atención Primaria de Salud, (Mayer, 2011).

El papel del tutor cobra una gran importancia en este ámbito ya que necesita controlar todo lo relacionado con la materia TIC para así poder ayudar al alumnado que lo necesite si se encuentra en una situación de amenaza o inseguridad. Si el docente consigue solventar el problema en un punto en el que realmente aún no está avanzado, podrá conseguir solucionar el problema con una mayor facilidad tanto para el como para el alumno. Para llevar a cabo estas cuestiones el tutor no está solo, cuenta con el equipo directivo, el equipo de orientación e incluso con el profesor de informática ya que este deberá tener unos conocimientos avanzados acerca de la materia. El orientador podrá colaborar en la detección y prevención del problema ya que se encuentra especializado en este ámbito.

2. Objetivos

El principal objetivo del siguiente trabajo fin de grado consiste en ver la doble visión del uso de las nuevas tecnologías tanto para los alumnos y alumnas de tercer ciclo de Educación Primaria como para sus profesores. Gracias a la siguiente revisión teórica vamos a poder observar las ventajas que tiene este uso moderado y responsable como, por el contrario, mal uso y abuso de estas.

Para ello vamos a centrarnos en una serie de objetivos más específicos los cuales destacaremos:

- Conocer el significado y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Tener conocimiento de la gran evolución de los cambios en las nuevas tecnologías en los últimos años.
- Fomentar el buen uso de las nuevas tecnologías en el aula. Si los profesores enseñan a sus alumnos desde edades tempranas a usar de forma correcta las TIC ayudan a la mejora del uso óptimo de las mismas.
- Conocer el aumento de los conocimientos del alumnado a través de las TIC. El uso de las TIC es muy enriquecedor ya que ayuda a los niños y niñas a aprender

de una forma más lúdicas y divertida. Estas herramientas ofrecen posibilidades más allá de las que encontramos en los libros de texto.

- Reflexionar acerca de la importancia de formar al profesorado a través de las mismas. La gran ventaja de que con un solo “clic” puedas acceder a millones de enlaces con información de todos los temas que existen, cursos y formación *online* etc hace que el profesorado pueda estar formándose continuamente.
- Sensibilizar de los grandes problemas que conlleva el mal uso de las TIC y de las graves consecuencias que pueden llegar a tener en un individuo. Se busca instaurar la necesaria información en los colegios para que los alumnos y alumnas sean conscientes de las repercusiones que tiene y que los profesores se mantengan informados para poder detectar un posible caso de *ciberbullying*.
- Identificar los principales inconvenientes y las desventajas que tiene el uso de las TIC, tanto en el aula como en el entorno.

3. Justificación

Cuando hablamos de conceptos relacionados con las nuevas tecnologías, las TIC son lo primero que viene a nuestra mente, pero, ¿Sabemos realmente lo que son? Sobre la base de las ideas expuestas se pretende entender perfectamente el significado de qué son las TIC y enmarcarlas en su contexto correspondiente ya que es necesario conocer de qué vamos a hablar para poder abórdalo con los siguientes temas relacionados.

3.1 Conceptualización de las TIC

A la hora de definir el concepto de TIC se encuentran diversas acepciones las cuales se van actualizando de forma continua debido a la velocidad de los avances tecnológicos.

González (1996) especifica que las TIC son un conjunto de procesos y productos obtenidos de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de la comunicación, vinculada con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información de veloz manera y en exorbitantes cantidades.

Asimismo, Cabero (1998) aclara que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas.

De otra manera, Peña (2011) define a las TIC como el conjunto de avances tecnológicos que nos facilita la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que captan los desarrollos vinculados con los ordenadores, Internet, la telefonía, los *mass media*, las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. En definitiva, dichas tecnologías nos facilitan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación.

3.2 Uso de las TIC en la Educación

La presencia de las TIC tiene una gran importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que se deben valorar como un elemento clave para el desarrollo de la educación, teniendo en cuenta la gran influencia en los docentes, alumnos, comunidad educativa y en la sociedad en la que nos encontramos en general.

En esta línea, Cabero (2007) afirma que las tecnologías de la información y las comunicaciones se han introducido en nuestra vida cotidiana pasando a ser un eje fundamental y aún más en el contexto educativo en donde todo gira alrededor de los nuevos avances, nuevas políticas y reformas educativas.

De igual manera, Ferro, Martínez y Otero (2009) concretan que la innovación tecnológica en materia de TIC ha permitido la invención de nuevos entornos comunicativos y expresivos que abren la posibilidad de desarrollar nuevas experiencias formativas, expresivas, educativas, posibilitando la ejecución de diferentes actividades inimaginables hasta hace poco tiempo. De este modo, a las tradicionales modalidades de enseñanzas presenciales y a distancia, sumamos la enseñanza en línea, que usa redes telemáticas a las que se encuentran conectados tanto el profesorado y el alumnado para conducir las actividades enseñanza-aprendizaje y ofrece en tiempo real servicios administrativos.

Más adelante, Suárez y Custodio (2014) aclaran que la educación ha compuesto junto a las TIC un nuevo ambiente de enseñanza en el que el estudiante se ha convertido en el protagonista de su propio aprendizaje, en el que el tiempo y la flexibilidad están jugando un rol importante en una educación cada vez más virtualizada y donde lo imaginario se transforma en una revolución y donde las nuevas tecnologías convergen en plantear nuevos retos educativos y pedagógicos. La educación es parte de la tecnología y cada vez se exige más la alfabetización electrónica la cual se considera una competencia indispensable para el estudiante.

3.3 Presencia de las Nuevas Tecnologías en el currículo de Primaria según normativa

La ley de mayor rango que actualmente rige a todos los españoles en materia educativa es La Ley Orgánica 8/2013, del 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, más comúnmente conocida con el nombre de LOMCE. Esta ha sido promulgada el 10 de diciembre de 2013 en el BOE. Esta ley modifica a la anterior, más conocida como LOE (Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación)

En la LOMCE, del mismo modo que en la LOE, queda instaurado en su artículo 18 que se trabajará de forma transversal en todas las áreas de Primaria las tecnologías de la información y la comunicación. Mismamente en el prefacio de la ley podemos leer cómo uno de los principios que la conduce es la integración de las tecnologías como medio para el cambio metodológico que demandan nuestras sociedades y el nuevo perfil del alumno. Las TIC, para la LOMCE, proporcionarán las accesibilidades universales a la educación y a la personalización, ya que favorecerán la adaptación a las necesidades y al ritmo de cada alumno.

Asimismo, serán una herramienta clave para la formación del profesorado a lo largo de su vida y para la sencilla gestión de los procedimientos del aula.

Al tiempo que la LOMCE solo cambia algunos aspectos de la LOE, se conserva que uno de los objetivos de la Educación primaria es: “iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.”

Por contraste, el Real Decreto por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, publicado en el BOE el 1 de marzo de 2014), recalca la importancia de las TIC en esta etapa educativa, confirmando que una de las siete competencias básicas que debe adquirir el alumno en Educación Primaria es la competencia digital.

Según Área (2009) la incorporación de las TIC en la educación ayuda a que el estudiantado desarrolle la competencia digital que implica ser una persona independiente, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al escoger, tratar y manejar la información y sus fuentes, asimismo de sus herramientas tecnológicas.

En este sentido Revuelta (2011) detalla que la competencia digital se sostiene en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para conseguir, evaluar, almacenar, elaborar, presentar e intercambiar información, retransmitir y participar en redes de colaboración a través de internet.

Dada la importancia de desarrollar la competencia digital en estudiantes y de los conocimientos que deberían saber y ser capaces de hacer para aprender de una forma óptima y vivir en un mundo cada vez más digitalizado, diferentes instituciones competentes en el área han establecido modelos y estándares TIC organizados en distintas categorías para posibilitar su uso. Algunos de estos estándares han sido sugeridos por la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación de Canadá (ITSE, por sus siglas en inglés) y el proyecto Estándares Nacionales de Tecnologías Educativa para Estudiantes de los Estados Unidos (NETS-S) , los cuales fueron retomados en el Programa de Habilidades Digitales para Todos de la Secretaría de Educación Pública (SEP) en México: creatividad e innovación ; comunicación y colaboración ; investigación y empleo de la información, pensamiento crítico ; ciudadanía digital; y funcionamiento y conceptos de las TIC (NETS-S, 2007; ISTE, 2007; SEP, 2011).

Dichos estándares son, según ISTE (2007):

- Creatividad e innovación, que implica evidenciar el pensamiento creativo, progreso de productos y los procesos innovadores usando las TIC y la construcción del conocimiento.
- Comunicación y cooperación, en las que se solicita la utilización de medios y entornos digitales que les apruebe comunicar ideas e información a una audiencia múltiple, interactuar con otros y trabajar de una forma participativa.
- Investigación y uso de la información, que implica la aplicación de herramientas digitales que autoricen a los niños y niñas, recabar, escoger, examinar, evaluar y utilizar la información, tratar datos y comunicar resultados.
- Pensamiento crítico, que solicita el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico para planificar, estructurar y llevar a cabo investigaciones, administrar proyecto, resolver problemas y tomar decisiones sustentadas en información, utilizando herramientas digitales.
- Ciudadanía digital, que requiere la comprensión de asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con el uso de las TIC y la aplicación de conductas éticas, legales, seguras y responsables en su uso.
- Funcionamiento y conceptos de las TIC, que engloba la comprensión de conceptos, sistemas y funcionamiento de estas para elegir las y usarlas de forma provechosa y transferir el conocimiento existente al aprendizaje de nuevas TIC.

Atendiendo a estas consideraciones, la presencia de las TIC en el currículo según avanzamos en el tiempo cobra una mayor importancia y esta, a su vez, hace que tenga

consecuencias muy positivas tanto como para los alumnos y alumnas como para los profesores.

4. Desarrollo: Impacto de las nuevas tecnologías en Educación Primaria

4.1 Ventajas del uso responsable de las TIC en Educación Primaria

Las TIC han cambiado nuestra forma de interactuar y vivir en la sociedad que nos rodea. Son muy útiles e indispensables para muchas de las tareas diarias que realizamos y cobran una gran importancia en el ámbito educativo. El uso adecuado de las mismas favorece realmente al alumnado en su aprendizaje convirtiéndolo en un aprendizaje mucho más enriquecedor. De la misma manera, el uso de las TIC ayuda a que el profesor posea un abanico muy amplio de recursos y mejora su formación.

4.1.1 Utilidad para el alumnado. Los procesos de enseñanza-aprendizaje han dado un gran cambio en los últimos años gracias a la implantación de las TIC ya que las clases son más dinámicas, activas y participativas facilitando el aprendizaje autónomo de los alumnos, generando así una serie de habilidades como puede ser la reflexión, colaboración, los sistemas de búsqueda, mayor autonomía a la hora de interpretar la información de forma independiente etc...

Las ventajas del uso de las mismas pueden ser varias de las cuales cabe destacar las más importantes:

-Motivación: El alumno se encuentra más motivado utilizando las TIC en el aula puesto que le permite aprender la materia de una forma mucho más atractiva, amena, dinámica y divertida.

-Interés: A través de las TIC aumenta el interés del alumnado indiferentemente de cual sea el temario a tratar en la materia, por poco atractivo que pueda ser el tema los niños y niñas si pueden acceder al uso de las TIC afrontan el tema de una manera mucho más positiva. Los recursos como pueden ser los vídeos, audios, gráficos, textos y ejercicios interactivos completan los contenidos tradicionales del propio libro el cual el alumno ya dispone.

-Cooperación: Las TIC posibilitan la creación de grupos para realizar trabajos o proyectos en común. Para el estudiantado es mucho más enriquecedor trabajar juntos, aprender juntos e incluso tener la oportunidad de poder enseñarse entre ellos y formarse los unos de los otros. Además a través de la cooperación los alumnos y alumnas adquieren

una serie de valores como son la responsabilidad individual, la solidaridad y el apoyo, la igualdad, la interdependencia, el compromiso y el respeto.

-Iniciativa y creatividad: El uso de las TIC fomenta la autonomía del propio alumno, desarrollando así su imaginación y el aprendizaje autónomo. El alumno al encontrarse enfrente de un ordenador o una *Tablet* es capaz de indagar e investigar por sí mismo para poder resolver las necesidades que el necesita.

-Comunicación: La relación entre alumnos y profesores aumenta debido al uso de *chat's* foros, correo electrónico etc en donde ellos pueden compartir ideas, resolver dudas, poner ideas en común.

-Autonomía: Con la aparición de Internet y la llegada de las TIC el alumno dispone de gran cantidad de información. En un principio necesitará aprender a utilizar Internet con cautela y, con el tiempo irá aumentando su autonomía. Esta labor tiene una gran importancia para el profesor ya que será el encargado de formar al alumno. Los niños y niñas llegarán a aprender a tomar decisiones por sí mismos.

De acuerdo con Kusstcher y Pierre (2001) los ambientes de aprendizaje tecnológico son eficientes, confortables y motivantes, y pueden ser alarmantes para aquellas personas que no hayan incursionado como usuarios en ellas o que no tengan dominio de ellas. En estos ámbitos el aprendizaje es activo, responsable, constructivo, premeditado, enrevesado, contextual, participativo, comunicativo y reflexivo.

Igualmente Bricall (2000) y Marqués (2002) puntúan que las funciones de las TIC desde la perspectiva del estudiantado tienen una serie de ventajas las cuales son: favorecer y mantener el interés, motivación, interrelación mediante los miembros de los grupos de trabajo y de discusión que se apoyen en las nuevas herramientas de comunicación: el uso y manejo del correo electrónico, de la videoconferencia y de la red ; aumento de la iniciativa, aprendizaje a partir de los errores y un considerable aumento de la comunicación entre profesores y alumnos.

Los citados autores anteriormente destacan que se incentiva un elevado grado de interdisciplinariedad, aprendizaje cooperativo, alfabetización digital y audiovisual, crecimiento de habilidades de búsqueda y extracción de información, perfeccionamiento de las competencias de expresión y creatividad, acceso sencillo a gran cantidad de información de todo tipo, visualización de simulaciones (Bricall 2000 y Marqués, 2002)

En resumen, cabe destacar la gran importancia que adquieren el uso de las TIC en el aula para el alumnado ya que ayudan a despertar sus ganas por aprender, pero, siempre

debemos tener en cuenta que hay que compaginar varios métodos de enseñanza-aprendizaje para así poder crear un óptimo aprendizaje del alumno.

4.1.2 Formación del profesorado. Según Marqués (2012) el cual expone una serie de ventajas para el profesor las cuales son las siguientes: posesión de una mayor fuente de recursos educativos, admite la individualización, proporciona comodidades para crear grupos, mayor contacto con los estudiantes y liberalizan al profesor de trabajos copiosos. Del mismo modo, declara el autor que las TIC facilitan la evaluación y el control, fomentan la modernización por parte de los profesionales y facilita la posibilidad de entrar en contacto con otros profesores, identidades o centros.

Teniendo en cuenta a Domínguez (2012) deduce que en este momento está más que generalizada la creencia de que se requieren más y mejores docentes que sean capaces de dar respuesta a la demanda educativa y a la gestión del numeroso volumen de información que la Sociedad de la Información y el Conocimiento propone a nivel general. En consecuencia, es necesario que tanto los docentes en ejercicio como los que aún están preparando su formación inicial estén capacitados y preparados para aprovechar y difundir todas las posibilidades que los diversos recursos tecnológicos nos brindan y poder así incorporarlos de forma efectiva en los centros escolares.

Sobre la base de las ideas expuestas es obvia la necesidad de formar a los profesores en el uso de las distintas aplicaciones de *software* y *hardware* educativo con el fin de poder adaptarse a una gran variedad de campos y circunstancias. Brody (1987) plantea como contenidos de la cultura tecnológica del docente:

- Entender los elementos básicos, estructura y funcionamiento de un ordenador.
- Comprender los materiales, revistas y catálogos de software relacionados con la enseñanza fundamentada en el ordenador.
- Capacidad para percibir las diferencias individuales en correspondencia con la adaptación del software educativo al alumnado.

En base a este mismo autor Domínguez (2012) afirma que no es suficiente con que el profesor tenga conocimiento de cargar un programa y ayudar al alumno en su ejecución. No debemos eludir que el profesor debe ser capaz de acondicionar los programas informáticos educativos al contexto de su centro y su aula, así como aclimatarlos a las capacidades individuales de su alumnado y a su vez localizar los intereses individuales como grupales que beneficien el uso de dichos programas y recursos.

Es evidente que cualquier transformación en la educación, independientemente del nivel educativo al que nos refiramos, debe de pasar por una mejora de su profesorado, mejora que no debe aferrarse únicamente con una mejora de los conocimientos y contenidos científicos que el docente sepa, ni en sus destrezas y habilidades didácticas para notificárselo a los estudiantes, sino que tiene que estar dotado también por otras cuestiones. (Domínguez, 2012)

4.2 Principales riesgos de las TIC

Por otra parte, el uso incorrecto de las herramientas tecnológicas puede llegar a traernos graves consecuencias entre las cuales destacamos de mayor envergadura la aparición de una adicción o de prácticas de hostigamiento como son el *grooming* y el ciberacoso. Estas prácticas desafortunadamente cada vez se encuentran más presentes en nuestras realidades ya que las TIC cada vez avanzan de forma más vertiginosa en nuestra sociedad.

4.2.1 Adicción a Internet y a las Redes Sociales. Como plantean Mendoza y Méndez (2014) el uso de las TIC ha traído nuevos fenómenos sociales como es la adicción a internet, un fenómeno aparentemente reciente que ha aparecido en las últimas décadas y que ha tenido un gran impacto en la sociedad, ya que los usuarios asiduamente reemplazan el entorno real por un mundo virtual en donde la dependencia a un ordenador va aumentando de manera paulatina.

Teniendo en cuenta a Echeburúa y Requesens (2011) estar enganchado a Internet puede actuar como una droga que elabora cambios fisiológicos en el cerebro que provoca el aumento de la dopamina y de otros neurotransmisores asociados al circuito del placer. La utilización de estos dispositivos sirve para perturbar nuestro estado de ánimo y la conciencia y, por lo tanto, puede provocar un subidón parecido al originado por la cocaína.

Asimismo, Echeburúa y Requesens (2011) declaran que los principales factores que promueven las cualidades adictivas de Internet son los siguientes: el fácil acceso, la disponibilidad (la Red siempre se encuentra disponible para ser utilizada), la ausencia de límites (no hay ni un principio ni un fin), la experiencia de la alteración del tiempo mientras estamos conectados (la cual genera una sensación de disgregación y una perturbación de la conciencia), la percepción de anonimato y un sentimiento de

desinhibición (la capacidad de personificar diferentes roles o de relevar apariencias incómodas o escondidas de uno mismo), así como un coste parcialmente diminuto.

En relación a lo mencionado anteriormente, Arab y Díaz (2014) argumentan que el abuso de redes sociales ha sido evidenciado con síntomas de depresión, síndrome de déficit atencional con hiperactividad, insomnio, disminución de horas total de sueño, reducción del rendimiento académico y abandono escolar.

4.2.2 Ciberacoso. El ciberacoso o *ciberbullying* entre iguales se basa en el uso intencionado de las tecnologías de la información y la comunicación por parte de algunos menores, con la intención de incordiar, acosar, intimidar, ofender, incomodar, vejar, avergonzar o amenazar a un compañero o compañera. Lo que determina al ciberacoso es que se trata de una conducta intencionada, llevada a cabo a través de medios electrónicos o digitales por individuos o colectivos, o sobre otros individuos, con la intención de causar daño a las víctimas. (Sánchez et al., 2016).

Bocij y McFarlane (2002) entienden el ciberacoso como un conjunto de comportamientos mediante los cuales una persona, un conjunto de ellas o una organización usan las TIC para fustigar a una o más personas. Estos comportamientos incluyen, aunque no de manera rechazable, amenazas y falsas acusaciones, suplantación de la identidad, apropiación de datos personales, daños al ordenador de la víctima, vigilancia de las actividades de la víctima, uso de información privada para amenazar a la víctima, etc.

De acuerdo con Sánchez et al. (2016) nos centraremos en las principales características que presenta:

- Es un proceso premeditado por parte del agresor, lo que busca el acosador es producir daños a la víctima con el objetivo de dominarla o imponerla y así poder mantener el control sobre ella de esta manera.

- Causa daños físicos y psíquicos en la persona que sufre el acoso: por un lado, el proceso puede provocarle daños físicos, debido al acoso que sufre y por otro lado, daños emocionales que influyen en su autoestima y dignidad personal, además de dañar su estatus social creando estrés emocional y rechazo en la sociedad.

- Es una conducta que se mantiene en el tiempo: las actuaciones del agresor siguen un patrón de comportamiento, esto quiere decir, se trata de una conducta que se repite de forma habitual en el tiempo. Aunque en algunas ocasiones se puede dar otro proceso en el que el acosador no es el protagonista directo, sino que a través de un hecho (la

publicación en las redes sociales de una foto comprometida íntima de la víctima) de pie a una experiencia de victimización duradera en el tiempo para la víctima. Entonces, se considera ciberacoso toda adicción que se extienda en el tiempo, aunque la conducta del agresor no sea constante en la víctima.

- El empleo de TIC: mensajes de texto, mensajería instantánea, correo electrónico, teléfonos móviles, redes sociales, *chats*, foros, etc. Es la principal característica que lo distingue del acoso tradicional dado cara a cara.

- Tanto el acosador como la víctima son menores de edad.

- Vinculación o no con situaciones de acoso con la vida real: A veces si la víctima sufre ciberacoso puede ser posible que sufra también acoso en la vida real.

4.2.3 El *Grooming*. Flores (2008) define el *grooming* como el conjunto de estrategias que una persona adulta desenvuelve para poder ganarse la confianza de un menor a través de Internet con el objetivo de obtener permisos de naturaleza sexual. Hablamos entonces de acoso sexual a menores en la Red y el término completo para denominar este concepto sería *child grooming* o *internet grooming*. Desde una aproximación repleta de empatía y/o engaños se pasa al chantaje más inhumano para conseguir imágenes comprometidas del menor y, en los casos más extremos, intentar un encuentro en persona. El daño psicológico que aguantan niños, niñas y adolescentes engañadas en estas situaciones es inmenso.

El Instituto Nacional de Tecnologías de la Educación, INTECO, (2013) explica el *grooming* como el acoso o acercamiento a un menor practicado por un adulto con fines sexuales. Especificándolo de una forma más profunda se refiere a acciones realizadas premeditadamente para establecer una relación y un control emocional sobre un niño/a con el fin de conocer el terreno para el abuso sexual del menor, implicándose en este desde el contacto físico hasta las relaciones virtuales y la consecución de pornografía infantil.

Se caracteriza por:

- Comienzo de una relación. Se refiere a la toma de contacto con el menor de edad para conocer sus gustos, aficiones y crear una relación con el fin de conseguir la confianza del posible afectado.
- Inicio de una figurada amistad. La fase de creación de una amistad incluye a menudo confesiones personales e íntimas entre el menor y el acosador. De este

modo se consolida la confianza conseguida del menor y se profundiza en información sobre su vida, gustos personales, hábitos y rutinas.

- Componente de carácter sexual. El objetivo final de este acercamiento es sexual. Frecuentemente incorpora la descripción de términos específicamente sexuales y la petición a los menores de su participación en actos de naturaleza sexual, grabación de imágenes o toma de fotografías. En los casos extremistas se llega a contactar de forma externa a Internet en busca de una relación sexual física.

En consecuencia, es de suma importancia formar tanto a los familiares como a los profesores en el uso de las TIC para así poder saber cuáles son los riesgos que están permitiendo a sus hijos y alumnos sobre la gran diversidad de contenidos que pueden encontrarse en Internet y en las redes sociales. Tal es el caso que para ello tenemos que estar alerta del nuevo y actual comportamiento de la víctima ante estas situaciones, ya que es el punto clave para poder denunciar los actos cuyas repercusiones son verdaderamente peligrosas en cualquier persona.

4.3 Prevención y estrategias de advertencia

Fenómenos frecuentes como el ciberacoso, el *grooming* y el acceso a contenidos inapropiados hacen que sea imprescindible establecer una serie de estrategias de prevención y actuación para impulsar el uso consciente y protegido de las TIC. La sociedad de hoy en día está habituada a manejar dichas tecnologías, pero los conocimientos que se emplean, universalmente, son concernientes a la empleabilidad diaria de dispositivos y aplicaciones, lo cual no certifica tener conocimientos acerca de seguridad, privacidad o el uso responsable de dichas herramientas. Para ello llevaremos a cabo una serie de medidas de posible prevención en las cuales primaremos la importancia de informar cerca del uso de Internet y la educación en valores.

La educación en el empleo apropiado de las TIC necesita de un gran entusiasmo, compromiso, afán, dedicación y sobretodo de una actitud y disposición positivas descubiertas hacia el conocimiento y al empleo de estas herramientas.

4.3.1 Información sobre el uso y el control de Redes. Según Echeburúa y Requesens (2011) el uso de las TIC y de las redes sociales implica a los adolescentes y adultos un compromiso de doble dirección: los jóvenes pueden entrenar a los familiares en el uso de las nuevas tecnologías, de su lenguaje y sus posibilidades; las familias, del mismo modo, tienen que enseñar a los jóvenes a usarlas de una forma racionalizada.

Las familias y educadores tienen la responsabilidad de ayudar a los adolescentes a desarrollar la habilidad de la comunicación cara a cara por lo que esto conlleva:

- a) Acotar el uso de dispositivos tecnológicos y acordar las horas de utilización del ordenador.
- b) Favorecer la socialización cara a cara con otros colectivos de la sociedad.
- c) Impulsar aficiones como la lectura, cine u otras actividades culturales.
- d) Incitar al deporte y las actividades en equipo.
- e) Fomentar actividades grupales como por ejemplo las relacionadas con el voluntariado.
- f) Promover la comunicación y el diálogo dentro del núcleo familiar.

Algunos consejos de seguridad dados por Echeburúa y Requesens (2011) son los citados a continuación:

1. No subir fotos ni comentarios muy comprometedores.
2. No añadir a nuevos contactos desconocidos.
3. No facilitar demasiados datos personales como pueden ser la dirección de casa, teléfono, correo electrónico, ni mandar información personal a personas desconocidas.
4. No descargar programas ni archivos de los cuales desconozcamos su procedencia.

Atendiendo a estas consideraciones se llega a la conclusión de la gran importancia que tiene el poseer tanto un buen vínculo como una buena comunicación entre familiares y educadores con los niños. Este vínculo facilita que el estudiantado pueda enseñarle sus conocimientos en materia TIC tanto a sus familias como tutores y, por otro lado, que sus familiares y profesores puedan aconsejarlos para encontrarse seguros en la red. En el área educativa tanto las familias como los profesores tienen una gran responsabilidad ya que todo el apoyo que se le pueda dar al niño se verá reflejado en un rendimiento mayormente satisfactorio. El involucramiento de un padre o tutor posteriormente se va a ver manifestado en el bienestar de su hijo o alumno

4.3.2 Educación en valores. Echeburúa y Requesens (2011) destacan que los valores son las reglas de conducta y actitudes según las cuales nos comportamos y que están de acuerdo con lo que consideramos apropiado. Educar a los menores para que aprendan a dar importancia a algunas conductas y comportamientos les ayudará a coexistir de una forma más óptima y a sentirse a gusto en el ambiente en el que se encuentren. Con el auxilio de sus familias, educadores y de las personas que conviven con ellos, los menores entenderán las cosas que están bien y las que están mal.

En efecto, el esfuerzo de las familias y de los educadores para trabajar en este ámbito a veces puede llegar a ser muy costoso y supone una lucha en dirección contraria. Aunque en una sociedad consumista, competitiva y materialista, como es la nuestra, los valores han caído en el olvido, el esfuerzo merece la pena. (Echeburúa y Requesens, 2011) Con esta finalidad, Byron (2010) plantea fomentar las tres R:

- Limitar el acceso teniendo en cuenta la edad del niño
- Disminuir la posibilidad de acceder a web inseguras en Internet
- Aumentar las facultades de autogestión de calidad, efectiva y fiable en los niños.

Como reflexión, la educación en valores es imprescindible por parte de las familias y educadores desde edades tempranas para el niño ya que, si desde pequeños se les educa dándole importancia a los aspectos que realmente valen la pena los niños crecerán en un ambiente en el que se sienten confortables y cómodos.

5. Diseño propuesta de intervención

5.1 Presentación

La siguiente propuesta de intervención aparece debido a la necesidad de solventar uno de los problemas tanto en niños como adolescentes que más preocupa a la sociedad actualmente: la adicción a las nuevas tecnologías. Hoy en día, millones de niños pasan horas y horas frente a la pantalla de su ordenador, *Tablet*, consola o *Smartphone*. Este hábito tiene graves consecuencias como es la creación de una adicción, riesgos a causa de su mal uso como es la suplantación de la imagen digital y conductas de acoso psicológico como es el *grooming* y el *ciberbullying* etc. Para resolver estos problemas he creado una propuesta de intervención llamada “A menos de un clic”.

“A menos de un clic” es un proyecto de prevención, valoración y tratamiento de la posible adicción y otras cuestiones afiliadas al uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Su principal propósito es desarrollar una intervención educativa de prevención que mediante talleres destinados tanto al alumnado como a sus

familias los forme para fomentar un uso responsable, prudente, adecuado de internet, móvil, *Tablet* y videojuegos.

Este programa, instaurado por primera vez en una pequeña ciudad de La Rioja Baja, Arnedo, proporciona al alumnado una serie de recursos y herramientas para que puedan protegerse de los riesgos que las TIC conllevan, y, por otro lado, sensibiliza a las familias para que tengan un papel activo en la educación de sus hijos en lo que a las tecnologías respecta. Asimismo, se trabajan otros problemas derivados del mal uso o abuso como es el *ciberbullying* y el *grooming*.

La metodología de este proyecto se define como activa y participativa ya que tanto el alumnado como sus familiares cooperan en la construcción de su propio aprendizaje a través de los juegos y actividades. Lúdica ya que buscamos impulsar a través del juego el aprendizaje, interactiva ya que se promueve el diálogo y la discusión de los participantes con la finalidad de que se contrasten ideas, siempre en un ambiente de total respeto y tolerancia. Y, por último, creativa y flexible debido a que no responde a modelos rígidos y autoritarios, sino que busca un carácter innovador.

El proyecto está basado en diferentes tipos de aprendizajes que explicaremos a continuación:

Aprendizaje basado en proyectos: Permite a los educandos y a las familias adquirir conocimientos y competencias clave a través de la elaboración de proyectos que den respuesta a problemas de la vida real.

Aprendizaje cooperativo: Contiene el lema de “más fuertes juntos “. Este aprendizaje es llevado a cabo para mejorar la atención, implicación y adquisición de los conocimientos por parte del alumnado y de los familiares.

Aprendizaje basado en problemas: El aprendizaje basado en problemas se encuentra compuesto de diferentes etapas, dando comienzo por hacer preguntas y obtener conocimientos que llevan a más preguntas en un ciclo progresivo de dificultad.

5.2 Objetivos

El principal objetivo de este proyecto es sensibilizar tanto a las familias como a sus hijos del riesgo que conlleva el mal uso de las TIC y sus posibles consecuencias, por lo que se busca informarles para conseguir un uso responsable y adecuado de la red. Para llevar a cabo este objetivo principal necesitamos una serie de objetivos más específicos:

- Informar sobre los riesgos que conlleva el mal uso de la red.

- Sensibilizar a las familias del papel clave que tienen en el desarrollo de la conciencia digital de sus hijos.
- Advertir acerca de la importancia de la identidad digital.
- Aproximar a términos como son el *grooming* o el ciberacoso.
- Aprender a través del juego.
- Fomentar el diálogo y la cooperación entre padres y colegiales.
- Utilización de recursos innovadores para llevar la práctica a cabo.
- Formación de familiares a través de charlas.

5.3 Temporalización

El siguiente proyecto se va a llevar a cabo en un colegio de una pequeña localidad de la Rioja Baja de 14.609 habitantes situado en el centro de la ciudad. Para ponerlo en práctica se van a realizar tres sesiones durante los martes del mes de junio. La iniciativa de realizarlo los martes se debe a que para el día 4 el alumnado ya ha finalizado todos sus exámenes y la totalidad de sus materias por lo que, es interesante poder realizar este proyecto en los días hábiles que quedan de trimestre pudiendo así aprovechar el tiempo aprendiendo conocimientos nuevos. El desarrollo de la propuesta se llevará en marcha el 5,12 y 19 de junio. Cada una de las sesiones se desarrollará en el habitual horario lectivo de un día normal de clase. Se dividirán las sesiones en dos partes, la primera parte va destinada para el alumnado y se realizará por la mañana y por otro lado, la sesión de por la tarde se destinará únicamente a las familias.

5.4 Método

A la hora de realizar el proyecto se deben considerar varios factores a analizar puesto que debemos tener en cuenta el número de personas a participar ya que dependiendo de los mismos, las actividades, el espacio y los materiales variaran adaptándose a la situación correspondiente. Es de suma importancia tener en cuenta estos factores para que el proyecto pueda realizarse con éxito.

5.4.1 Población. Este proyecto va destinado a 24 alumnos de 6° de Primaria de edades comprendidas entre 11 y 12 años los cuales 10 son niñas y 14 son niños. Se estima que los alumnos y alumnas serán acompañados al menos por uno de los integrantes de la familia: madre, padre o tutor legal. Sobre la base de las ideas expuestas se contará con la participación de los 24 alumnos del curso exceptuando si alguno se encuentra enfermo y la participación de 24 familias relativamente. La variación del número de personas no se considerará un impedimento a la hora de realizar las actividades ya que podrán adaptarse en el momento si fuera necesario.

Dentro de este marco se observa que el grupo es heterogéneo en vista a la variedad cultural, social y racial de los integrantes. Esto es debido a la zona en la que se encuentra el colegio, una región muy céntrica de la ciudad, y a su identidad, ya que es un colegio de carácter totalmente público el cual muestra ayudas y subvenciones para las familias que lo requieren.

5.4.2 Procedimiento. A la hora de realizar el proyecto se van a tener en cuenta varios factores a tratar para que tanto para los niños y niñas como para las familias su ejecución sea de la forma más cómoda posible. Aprovechando el horario escolar del colegio el alumnado tiene las clases distribuidas de la siguiente manera:

- Se comienzan las clases a las 9:00 hasta las 11:00 que da comienzo el recreo.
- A continuación, se realiza el recreo con una pausa de media hora hasta las 11:30.
- Finalmente, los alumnos tendrán clase hasta las 13:00, algunos de ellos se quedarán al comedor y, los restantes volverán a las 15:30.
- Las clases de por la tarde tendrán comienzo de 15:30 hasta las 17:00 consecutivamente.

Para la realización del proyecto, los alumnos y alumnas tendrán las mañanas de los martes de junio dirigidas a la realización de actividades y dinámicas relacionadas con el proyecto llamado “A menos de un clic “. De este modo tendrán la hora y media de los martes por la tarde destinada a realizar juegos deportivos propuestos por el profesor de Educación Física debida a la próxima finalización del semestre. De esta forma, la tutora tendrá libre la tarde para así poder atender a las familias y realizar charlas de información acerca de las ventajas y las desventajas del uso de las TIC con las correspondientes familias. A causa de que los escolares se encuentran en el patio del colegio, el aula se encontrará libre para que los familiares puedan acudir allí a la charla. En el momento en

el que toque el timbre a las cinco, los familiares bajarán a por sus hijos y se podrán ir a casa.

5.4.3 Materiales. Para llevar a cabo esta propuesta de intervención se necesitan varios recursos materiales que se citan a continuación:

- Clase de 6° de Primaria ubicada en el colegio céntrico de Arnedo.
- 12 cartulinas de varios colores
- Rotuladores de colores.
- Bolígrafos.
- Fotocopias del rompecabezas.
- Pizarra digital.

5.5 Diseño de las actividades

La siguiente intervención didáctica se encuentra formada por tres sesiones con una doble dirección educativa y formativa tanto para el estudiantado como para las familias. Estas sesiones a su vez están constituidas por varias actividades llevadas a cabo los días, 5, 12 y 19 de junio.

En la siguiente tabla se muestra el horario de las tres sesiones destinadas para el alumnado preparadas para el mes de junio en orden de acontecimiento:

Tabla 1

Propuesta de intervención destinada al alumnado

Sesión	Día	Contenido	Horario
1	5 junio	Identidad digital	9:00-10:00 h
2	12 junio	<i>Ciberacoso/Grooming</i>	10:00-11:00 h
3	19 junio	Buenas prácticas	11:30-13:00 h

Tabla 2

Diseño de la Sesión 1 para el alumnado

SESIÓN 1: IDENTIDAD DIGITAL.	
Objetivos:	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el significado de “identidad digital”. - Identificar los riesgos de compartir fotos en internet. - Investigar acerca de la privacidad en internet. - Diseñar consejos para la protección de datos. 	

-
- Crear ambiente de trabajo en grupo.

Competencias clave según la LOMCE:

1. Competencia en comunicación lingüística (1)
2. Competencia Digital (3)
3. Competencias sociales y cívicas (5)
4. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (6)

Duración total: 9:00 a 13:00 con un descanso de media hora a las 11:00.

Desarrollo:

Actividad 1: Reflexión inicial.

Duración de la actividad: 9:00- 10:00 h.

Reflexión grupal oral inicial entre el profesor y el alumnado acerca de las cuestiones citadas a continuación:

- ¿Es cierto que podemos estar conectados con cualquier persona del mundo?
- ¿Las redes sociales hacen esto más sencillo?
- ¿Conectarse con cualquier dispositivo está bien o asumes algún tipo de riesgos?

Con esta dinámica inicial se buscará saber que perspectiva y opinión tienen cada uno de los alumnos y alumnas acerca del tema que vamos a tratar. Los alumnos podrán salir a la pizarra para poder dar su opinión acerca del tema y contar si han tenido alguna vivencia acerca del tema.

Actividad 2: Dinámica interactiva.

Duración: de la actividad 10:00 a 11:00 horas.

Se repartirá a cada participante una tarjeta que contiene un personaje ficticio. (Anexo 1) con su grupo y sus consecuentes amistades. Uno de los participantes se pondrá de pie, recibirá una tarjeta con un contenido (Anexo 2) y determinará si la comparte o no, y con cuál de sus dos grupos de amigos según su tarjeta de personaje. Las personas que sean de ese grupo se deberán poner de pie, repitiendo la pregunta, ¿Lo comparten ¿Con quién ¿(En algunos casos puede ser suficiente con compartir cada contenido hasta ese nivel: amigos de amigos). A continuación, se evaluará hasta donde llega el contenido original y sus posibles repercusiones. Antes de realizar una nueva partida, se intercambiarán las tarjetas de los personajes (Anexo 1)

Actividad 3: Diseño de una tarjeta de consejos.

Duración de la actividad: 11:30 a 13:00 horas.

Se realizarán cuatro grupos que se encontrarán compuestos por el mismo número de alumnos y alumnas respectivamente. Los grupos se formarán de forma aleatoria. Cada grupo tendrá que llegar a un acuerdo sobre las diferentes opciones disponibles para limitar la difusión de contenidos en Internet. Posteriormente la expresarán en forma de consejos en una gran cartulina. Finalizada la actividad se expondrán las presentaciones de cada grupo delante de todos y será obligatorio que todos los participantes del grupo participen en la exposición.

Tabla 3

Diseño de la sesión 2 para el alumnado

SESIÓN 2: CIBERACOSO Y GROOMING.

Objetivos:

- Familiarizar los términos ciberacoso y *grooming*.
- Advertir de los daños psicológicos de estas prácticas.
- Aconsejar para evitar ser víctima.
- Analizar noticias sobre las temáticas abarcadas.
- Poner en común diferentes puntos de vista para llegar a una conclusión.
- Diferenciar los diferentes participantes que se encuentran ante este tipo de acosos.

Competencias clave según la LOMCE:

1. Competencia en comunicación lingüística (1)
2. Competencia Digital (3)
3. Competencias sociales y cívicas (5)
4. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (6)

Duración total: 9:00 a 13:00 con un descanso de media hora a las 11:00.

Desarrollo:*Actividad 1: Noticia periódico (Anexo 3)*

Duración de la actividad: 9:00 a 10:00 horas.

Para esta segunda sesión se volverán a reagrupar con los equipos anteriores hechos en la sesión uno. Se repartirá una noticia a cada uno de los grupos para que la analicen. El grupo deberá dar una definición de ciberacoso, realizar un resumen de la noticia y buscar remedios para solucionarlo. Posteriormente se pondrá en común con el resto de los grupos para llegar a unas conclusiones finales en las que la mayor parte estén de acuerdo.

Actividad 2: Internet grooming. (Anexo 4)

Duración de la actividad: 10:00 a 11:00 horas.

Se visualizará a través de la pizarra digital un vídeo de 3:22 minutos acerca del *grooming* para niños. Se realizará una mesa redonda en la que todas las personas que quieran participar darán su opinión acerca de lo que han sentido al ver el video, lo que saben del *grooming* y medidas de prevención para solucionarlo. Si los alumnos y alumnas por sí solos no saben dar ideas, el profesor les ayudará a llegar a ellas.

Actividad 3: Juego de roles.

Duración de la actividad: 11:30 a 13:00 horas.

Se realizará una pequeña escenificación cada uno de los grupos interpretando un caso de ciberacoso o *grooming* explicado previamente por el tutor. Cada uno de los grupos tendrá que ver que personajes necesitan, el entorno en el que va a suceder y deberán repartir las tareas y papeles. Tras realizar todas las obras se pondrá en común lo que cada uno de los compañeros ha sentido al representar su papel: víctima, acosadores, defensores, observadores... Con esta dinámica se logrará aprender a ponernos en el lugar de otras personas y se darán cuenta de que las cosas que no nos gustan que nos hagan a uno mismo no debemos hacérsela a los demás. Asimismo, se aprende la gran gravedad que tiene la pues en práctica de este tipo de acoso.

Tabla 4

Diseño de la sesión 3 para el alumnado

SESIÓN 3: BUENAS PRÁCTICAS.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Mostrar a los participantes la importancia del buen uso en la Red.- Crear materiales para trabajar en grupo.- Conocer las reglas para el ciberespacio- Aprender jugando- Fomentar la capacidad de trabajo en grupo.- Aprender diferentes formas de estar seguro en la Internet.- Respetar la opinión de los demás participantes.
Competencias clave según la LOMCE: <ol style="list-style-type: none">1. Competencia en comunicación lingüística (1)2. Competencia Digital (3)3. Competencias sociales y cívicas (5)4. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (6)
Duración total: 9:00 a 13:00 con un descanso de media hora a las 11:00.
Desarrollo: <p><i>Actividad 1: Reglas para el ciberespacio: Phineas y Ferb. (Anexo 5)</i></p> <p>Duración de la actividad: 9:00 a 10:00 horas.</p> <p>Se visualizará en gran grupo un video de 1:16 minutos de las reglas para el ciberespacio de Phineas y Ferb. El planteamiento de este video es muy atractivo para los niños y niñas ya que cuentan las reglas del ciberespacio uno de los dibujos vistos en esas edades: Phineas y Ferb. En el siguiente video se mostrarán una serie de normas y reglas que debemos seguir para poder mantenernos seguros en la Red y poder navegar sin problemas. Después de la visualización del video, se pondrán en común los aspectos positivos del video y las vías en las que ellos van a empezar a poner en práctica estas reglas. Asimismo, podrán compartir si alguna de las reglas ya la utilizan y podrán explicar cómo, cuándo y de qué manera lo hacen.</p>

Actividad 2: Confección de cartulinas buen uso de la Red.

Duración de la actividad: 10:00 a 11:00 horas.

Una vez puesta en común las reglas para el ciberespacio, se realizará por grupos una serie de cartulinas reflejando las reglas correctas para poder navegar en el ciberespacio. Posteriormente, estas serán expuestas al resto de sus compañeros. Entre ellos podrán debatir si les parece correcto o no y el porqué. De esta forma a modo de conclusión, se podrán quedar con las cosas positivas aprendidas y con los hábitos que no debemos realizar nunca.

Actividad 3: Rompecabezas de la Seguridad.

Duración de la actividad: 11:30 a 13:00 horas.

Para finalizar la propuesta de intervención se repartirá una hoja que contiene un rompecabezas a cada uno de los niños y niñas. Deberán encargarse de montarlo (las instrucciones se encuentran en el folio repartido) y deberán jugar por grupos o parejas para así poder comprar lo que han aprendido.(Anexo 6)

Una vez finalizada y confeccionada la propuesta de intervención para el alumnado, realizaremos la de las familias.

En la siguiente tabla se muestra el horario de las tres sesiones destinadas para las familias preparadas para el mes de junio en orden de acontecimiento:

Tabla 5

Propuesta de intervención destinada a las familias

Sesión	Día	Contenido	Horario
1	5 junio	Identidad digital	15:30-17:00 h
2	12 junio	Ciberacoso/Grooming	15:30-17:00 h
3	19 junio	Buenas prácticas	15:30-17:00 h

La propuesta de intervención para las familias se encontrará dividida en las mismas tres sesiones ya que, los contenidos a tratar van a ser similares, pero, teniendo en cuenta que estamos tratando con una población de una edad ya avanzada, se tiene que enfocar de otro modo. Con la colaboración del orientador del colegio y del profesor de informática se realizarán tres charlas informativas para las familias intentando adentrarles en los temas expuestos a continuación y se intentará solventar las dudas e inquietudes que les surjan en todo momento.

Tabla 6

Sesión 1 para las familias

SESIÓN 1: IDENTIDAD DIGITAL
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Conocer el significado de “identidad digital”- Entender los riesgos que tienen los alumnos y alumnas al compartir fotos en internet- Saber acerca de la privacidad en internet- Comprender el peligro que el alumnado tiene con el acceso a Internet
Competencias clave según la LOMCE: <ol style="list-style-type: none">1. Competencia en comunicación lingüística (1)2. Competencia Digital (3)3. Competencias sociales y cívicas (5)4. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (6)
Duración total de la actividad: 15:30 a 17:00 horas. <p>Aprovechando que los niños y niñas se encuentran en el patio del colegio, se utilizará el aula de los mismos para poder dar la charla. En la charla se abordarán todos los temas relacionados con el significado de la identidad digital y sus posibles peligros. Se les enseñará las repercusiones que tiene subir fotos a internet inadecuadas, lo necesario que es tener las cuentas privadas y la protección de datos. Al final de la charla, los familiares tendrán tiempo para compartir sus experiencias acerca del tema o formular sus posibles dudas. Si es necesario y alguno de los presentes no quiere compartir su situación podrá pedir cita privada con la profesora, orientador o el profesor de informática.</p>

Tabla 7

Sesión 2 para las familias

SESIÓN 2: CIBERACOSO/ <i>GROOMING</i> .
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Conocer el significado de ciberacoso y <i>grooming</i>.- Detectar los síntomas que estos producen para saber si alguno de los hijos puede sufrirlas.- Aconsejar para evitar ser una víctima y parar a tiempo el problema- Analizar la importancia de la comunicación en casa
Competencias clave según la LOMCE: <ul style="list-style-type: none">5. Competencia en comunicación lingüística (1)6. Competencia Digital (3)7. Competencias sociales y cívicas (5)8. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (6)
Duración total de la actividad: 15:30 a 17:00 horas. <p>Se realizará una charla acerca del <i>grooming</i> y del ciberacoso. Los familiares podrán visualizar dos videos, uno acerca del <i>grooming</i> y otro acerca del ciberacoso para así poder entender mejor que significa realmente. Una vez visualizado, a priori, los familiares podrán comentar lo que les ha parecido el video y lo que saben acerca del tema. Posteriormente, el tutor con ayuda del orientador y el profesor de informática explicará a las familias el significado de estas técnicas y los graves peligros que estas conllevan. Les darán una serie de consejos para abordar la situación y poder solventarla.</p>

Tabla 8

Sesión 3 para las familias

SESIÓN 3: BUENAS PRÁCTICAS
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Concienciar del buen uso de la Red.- Aprender las diferentes formas para estar seguros en Internet.- Fomentación de buenas prácticas
Competencias clave según la LOMCE: <ul style="list-style-type: none">9. Competencia en comunicación lingüística (1)10. Competencia Digital (3)11. Competencias sociales y cívicas (5)12. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (6)
Duración total de la actividad: 15:30 a 17:00 horas. <p>Una vez interiorizadas las dos sesiones anteriores, en esta sesión se buscará encontrar todo lo aprendido en las anteriores y se intentará interiorizar lo más importante, es decir, saber reconocer los peligros de la Red y a su vez poder resolverlos. Se realizará una charla en la que se reflejarán los buenos hábitos y conductas que hay que tener en cuenta para concienciar a nuestros hijos y prevenir para el buen uso de Internet. Finalmente habrá una ronda de preguntas e inquietudes.</p>

5.6 Evaluación y seguimiento

Por un lado, antes de empezar tanto la sesión del alumnado como la de los familiares se pasará un folio con unas cuestiones para saber que saben acerca del tema. El día que finalice el proyecto, se pasará de nuevo la misma hoja. De esta forma el tutor podrá observar todo lo que ha aprendido cada persona y así poder observar si tiene que matizar en alguna parte. (Anexo 7)

Por otro lado, se pasará tanto a los familiares como al alumnado una encuesta de satisfacción para comprobar si el proyecto ha sido útil y les pediremos que escriban los aspectos a mejorar para así poder aprender de ellos para la creación de un próximo futuro programa de intervención. La opinión de los participantes siempre es muy importante ya

que se busca poder satisfacer al público y buscar el mayor aprendizaje para ellos por lo que hay que escuchar siempre sus sugerencias para poder mejorar. (Anexo 8)

6. Conclusiones

El uso de las TIC en educación es imprescindible debido a la sociedad en la que se vive en este momento ya que las TIC nos complementan en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por esta razón es necesario que tomemos consciencia de este fenómeno puesto que en el ámbito escolar el alumnado ha tomado una gran ventaja respecto a sus profesores ya que han nacido en la era de las tecnologías. Por este motivo, tanto familias como profesores son necesario que se formen en materia TIC para después poder orientar a sus hijos y alumnos en un uso seguro y adecuado de las mismas.

Por un lado, si se habla de ventajas, cabe acentuar la importancia del aprendizaje a través de Internet ya que el alumno consigue desarrollar una gran capacidad de autonomía, responsabilidad, creatividad y motivación entre otros factores en la cual con la colaboración del tutor facilita la transmisión del conocimiento en un ambiente de cooperación profesor-alumno.

Por otro lado, debemos tener en cuenta que el uso de las TIC en niños tiene numerables desventajas. Sin necesariamente retroceder demasiado en el tiempo, hace veinte años los aparatos electrónicos no tenían tanta importancia como la tienen ahora en los niños. Actualmente vivimos en una sociedad en la que la mayoría de los niños viven enganchados a Internet y esta conducta tiene graves consecuencias. Por esta misma razón es primordial tener una gran cautela con nuestros hijos y alumnos en el uso de estos aparatos. El uso incontrolado de los mismos puede llegar a crear una gran adicción que esta misma a su vez puede engendrar problemas de concentración, ansiedad, agresividad, dependencia e inestabilidad en el niño. Asimismo, el uso inadecuado de Internet puede establecer ciertos abusos a través de la red como son el ciberacoso y el *grooming*. Como ya sabemos, el *bullying* ha existido siempre aun cuando las tecnologías todavía no estaban instauradas en la vida de los niños y niñas mientras que, el ciberacoso, ha aparecido hace poco tiempo debido al uso inadecuado de las TIC. Por esta misma causa podemos deducir que, el maluso de los dispositivos digitales ha creado este nuevo fenómeno viral.

Las conclusiones derivadas de la revisión citada anteriormente me llevan a razonar que se necesita formar tanto a familias como a profesores en la materia que conlleva el uso adecuado de las TIC para así poder asegurar que sus hijos y alumnos hagan un uso correcto de las mismas. Se debe tener en cuenta que hay que controlar el uso excesivo de

estos aparatos electrónicos y medir en qué cantidad y a qué edad un niño necesita estar conectado a la Red. No hace tantos años no existían las redes sociales y las personas podían vivir perfectamente, es más, considero que éramos más felices. Vivimos en una era en la que nuestra mayor preocupación es no quedarnos sin batería, pendientes de publicar cada paso que damos en las redes. Anteriormente no existían estos adelantos y disfrutábamos del mundo real, en el que vivimos de verdad.

7. Referencias bibliográficas

- Arab, E., y Díaz, A. (2014). Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos. *Revista médica clínica condes*, 26(1), 07-13.
- Área, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa*. Islas Canarias: Universidad de La Laguna.
- Bocij, P. (2010). "Victims of cyberstalking: An exploratory study of harassment perpetrated via the Internet". *First Monday*, 8, 12-28.
- Bricall, J. (2000) *Conferencia de Rectores de las Universidades españolas*. Barcelona: OEI.
- Brody, J. (1987). Infusing computers into the curriculum. *Teacher preparation. Educational Technology*, 27(1), 33-37.
- Cabero, J. (1998). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. En Lorenzo, M. y otros (coords), *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales*, 197-206. Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Cabero, J. (2007). *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Decreto 24/2014, de 13 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de La Rioja. BOR nº74 de 16-6-2014.
Recuperado de: <http://www.larioja.org/bor/es/boletines-nuevoTipo=2&fecha=2014-06-16&referencia=1641076-5-HTML-480396-X>
- Domínguez, R. (2012). *Nuevas Tecnologías y Educación en el siglo XXI*. Granada: Almuzara.
- Echeburúa, E., y Requesens, A. (2011). *Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes*. Madrid: Pirámide
- Ferro, C., Martínez, A., y Otero, M. (2009). Ventajas del uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. *EDUTEC, Revista electrónica de Tecnología Educativa*, 29,12.
- Flores, J. (2008). *Grooming, acoso a menores en la red*. Recuperado de: www.PantallasAmigas.net
- González, A., Gisbert, M., Guillem, A., Jiménez, B., Llad, F., y Rallo, R. (1996). Las nuevas tecnologías en la educación. En Salinas, J. et al. (eds.), *Redes de*

- Comunicación redes de aprendizaje*, 409-422. Palma de Mallorca: Universitat de les Illes Balears.
- Hernández, M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325 – 347.
- LOE-Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE nº 106 de 4/5/2006)
- LOMCE- La ley Orgánica para la mejora de la Calidad Educativa 8/2013 de 9 de diciembre, (BOE 10 de diciembre)
- Kustcher, N., y St.Pierre, A. (2001). *Pedagogía e Internet Aprovechamiento de las Nuevas Tecnologías*: Trillas México DF.
- Mayer, A. (2011). La utilización de Internet entre los adolescentes, riesgos y beneficios. *Atención Primaria*, 43(6) ,287-288.
- Mendoza, Y., y Méndez, L. *Adicción a Internet*. México: Aztacameca
- Peña, R. (2011). *Nuevas tecnologías en el aula*. Tarragona: Altaria
- Repetto, H. (2013). Impacto de las tecnologías de la formación y la comunicación. *Pediatra de Atención Primaria*, 10,686 -693.
- Revuelta, F. (2011). Competencia digital: desarrollo de aprendizajes en mundos vitales en la escuela 2.0. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 37, 1-14.
- Sánchez, L., Crespo, G., Aguilar, R., Bueno, F., Benavent, R., y Valderrama, J. (2016). *Los adolescentes y el ciberacoso*. Valencia: Martín
- Suárez, N., y Custodio, J. (2014). Evolución de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Vínculos*, 11(1), 209-220.

8. Anexos

Anexo 1. Juego dinámica interactiva.

<p>Soy de... </p> <p>¿comparto con?</p> <p> ó </p>	<p>Soy de... </p> <p>¿comparto con?</p> <p> ó </p>	<p>Soy de... </p> <p>¿comparto con?</p> <p> ó </p>
<p>Soy de... </p> <p>¿comparto con?</p> <p> ó </p>	<p>Soy de... </p> <p>¿comparto con?</p> <p> ó </p>	<p>Soy de... </p> <p>¿comparto con?</p> <p> ó </p>
<p>Soy de... </p> <p>¿comparto con?</p> <p> ó </p>	<p>Soy de... </p> <p>¿comparto con?</p> <p> ó </p>	<p>Soy de... </p> <p>¿comparto con?</p> <p> ó </p>
<p>Soy de... </p> <p>¿comparto con?</p> <p> ó </p>	<p>Soy de... </p> <p>¿comparto con?</p> <p> ó </p>	<p>Soy de... </p> <p>¿comparto con?</p> <p> ó </p>
<p>Soy de... </p> <p>¿comparto con?</p> <p> ó </p>	<p>Soy de... </p> <p>¿comparto con?</p> <p> ó </p>	<p>Soy de... </p> <p>¿comparto con?</p> <p> ó </p>

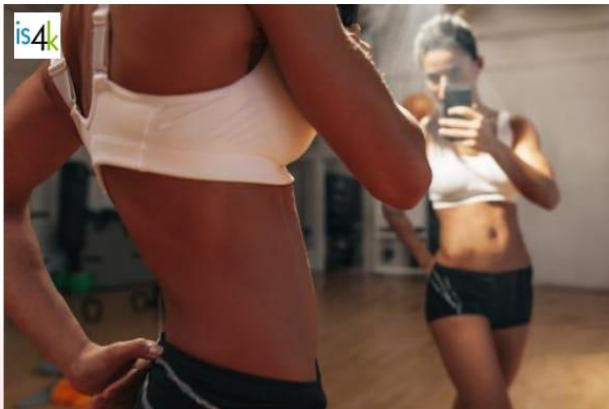
Anexo 2. Tarjetas juego dinámica interactiva.

Un selfi con los amigos/as,
¿lo comparto?



Una foto sugerente,

¿la comparto?



Una foto divertida,

¿la comparto?



Una foto de fiesta,

¿la comparto?



**Un secreto sobre un amigo/a: me acabo de enterar de quién le gusta...
¿lo comparto?**



**Vaya malo que ha sido el capítulo de ayer de la serie...
¿comparto mi opinión?**



Local

Girona

GIRONA

‘Ciberbullying’ en niños de nueve años

Ensenyament tiene que actuar después de que los padres de los acosadores amenazaran al colegio con denuncias



Anexo 4. Video acerca del *grooming*.



Internet Grooming: ciberacoso sexual a niños/as y adolescentes y su prevención

800.390 visualizaciones



3,2 mil



345



Compartir



Añadir a



PantallasAmigas

115 mil suscriptores



SUSCRIBIRSE

Siguiente

Reproducción automática



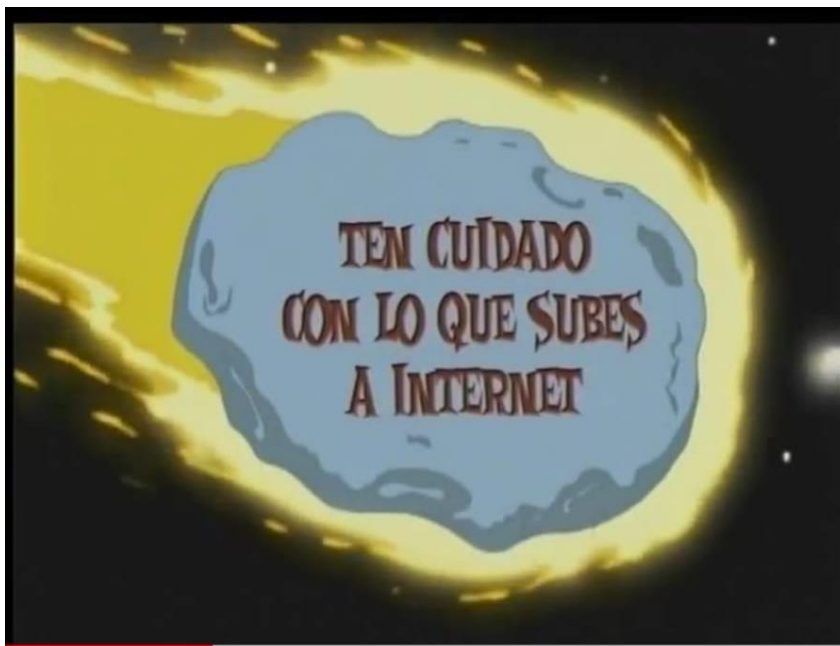
Sextorsión, chantaje iniciado mediante oferta de cibersexo

PantallasAmigas
241 mil visualizaciones



COMENZO A SEGUIRTE -
Cortometraje Grooming

Anexo 5. Video reglas para el Ciberespacio.



Phineas y Ferb Reglas Para El Ciberespacio

1.007 visualizaciones



2



0



Compartir



Añadir a



HERMOSHONA01

1 suscriptor



SUSCRIBIRSE

Siguiente

Reproducción automática



Las 10 claves para usar Internet con seguridad

PantallasAmigas

976 mil visualizaciones

Anexo 6. Comecocos sobre la seguridad.



¿Cómo jugar? (por turnos, en parejas o en pequeños grupos)

1. Introduce los dedos en el "comecocos" (pulgar e índice de cada mano).
2. Ábrelo y ciérralo alternativamente tantas veces como quieras. Puedes pedir a tu compañero/a que diga un número, que será el número de veces que abras y cierres el comecocos.
3. Pídele a tu compañero/a que elija un color de los 4 que aparecen en el interior en cada turno (amarillo, rojo, verde o azul) y hazle la pregunta correspondiente.
4. ¡Ahora le toca a él/ella responder adecuadamente!
5. Los demás, ¡valorad la respuesta!
6. Levanta la pestaña de la pregunta para comprobar la solución propuesta. ¿Estamos de acuerdo?

Anexo 7. Encuesta acerca de los conocimientos sobre la materia.

¿Qué entiendes por nuevas tecnologías?	
¿Qué ventajas crees que tienen? ¿Y desventajas?	
¿Qué sabes acerca de la identidad digital?	
¿Conoces el término ciberacoso? Defínelo.	
¿Conoces el término <i>grooming</i> ? Defínelo.	
DATOS PERSONALES.	
Edad:	Ocupación:
Sexo:	Nacionalidad:

Anexo 8. Encuesta de satisfacción.

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Te ha parecido interesante la charla?	
¿Consideras que realmente has aprendido algo?	
¿Cambiarías algo de alguna actividad?	
¿Estás conforme en cuanto al material y a los servicios ofertados?	
¿Si tuvieras oportunidad de volver a una charla realizada por nosotros, volverías?	
Observaciones:	

